



## DEFINICION DE CAMPOS EN PRESUPUESTO

En este capítulo se encuentra la información necesaria para la generación del presupuesto, parte fundamental en todo concurso.

### *Definición de campos en la sección de partidas:*

**Partida:** Es un código (alfanumérico) que representa un conjunto de conceptos a utilizar en la ejecución de la obra o programación establecida.

**WBS:** Es un código interno que asigna el sistema con el objetivo de reconocer el código de las partidas cuando éstas tengan el mismo nombre. Cada partida tiene su propio consecutivo por lo tanto no puede duplicarse a diferencia del código de la partida la cual permite duplicar el nombre.

Partida	WBS	Descripción completa
A	1	ALMACEN
A01	1.1	TRABAJOS PRELIMINAR
A02	1.2	CIMENTACION
A03	1.3	ESTRUCTURA
A04	1.4	ALBAÑILERIA
A05	1.5	HERRERIA Y LAMINA
B	2	B
B1	2.1	B1
B2	2.2	B2
B3	2.3	B3
C	3	C
C1	3.1	C1

**Renglón:** En esta columna el sistema agrega de forma automática el **Número de Renglón**, siguiendo una numeración en múltiplos de diez, sin embargo; ésta puede cambiarse cuando así se requiera en la ventana de **Herramientas / Opciones**.

**Descripción completa:** Es el nombre que se le da a las especificaciones de los trabajos a ejecutar.

**Cantidad:** Es la cantidad a utilizar en la partida.

**Costo:** Es el monto a costo directo de la partida de acuerdo al tipo de moneda. Este dato se determina por medio del cálculo.

**Precio:** Es el monto total de la partida incluyendo indirectos e IVA de acuerdo al tipo de moneda. Este dato se determina por medio del cálculo.

**Importe costo:** Es el resultado obtenido al multiplicar la *cantidad* por el *costo* de acuerdo al tipo de moneda. Este dato se determina por medio del cálculo.



**Importe precio:** Es el resultado obtenido al multiplicar la *cantidad* por el *precio* de acuerdo al tipo de moneda. Este dato se determina por medio del cálculo.

**Costo X M2:** Es el monto paramétrico a costo directo por cada metro cuadrado en una partida del presupuesto. Este dato se determina por medio del cálculo.

**Precio X M2:** Es el monto paramétrico incluyendo costo directo, indirectos e IVA por cada metro cuadrado en el presupuesto. Este dato se determina por medio del cálculo.



**Metros cuadrados:** Es la cantidad paramétrica de metros cuadrados en una partida del presupuesto.

### *Definición de campos en la sección de conceptos:*

**Intelimat:** En esta columna le permitirá agregar un intelimat al concepto, para más información consulte el tema “Agregar Intelimat”.

**Ctrl:** Es un número consecutivo cuyo objetivo principal es servir como identificador en los conceptos del presupuesto.

**M:** Esta columna permite asignar una marca para identificar un grupo de matrices, entre otras cosas para hacer el copiado o enviar únicamente las marcadas a impresión, también es útil cuando requiere imprimir o calcular sólo algunos conceptos (los marcados). Para marcar un concepto sólo haga **click** en

la columna **Marca** ó en el icono , con esto aparecerá una marca (  ) indicando que el concepto se encuentra marcado.

**Renglón:** En esta columna el sistema agrega de forma automática el **Número de Renglón**, siguiendo una numeración en múltiplos de diez, sin embargo; ésta puede cambiarse cuando así se requiera en la ventana de **Herramientas / Opciones**.

**Código:** En este campo deberá escribir el código del concepto a generar. Este campo tiene como máximo 20 caracteres, los cuales le permitirán codificar cada concepto de tal manera que desde el código el usuario pueda identificar de que concepto se trata.

**Descripción completa:** Es el nombre del concepto y las especificaciones de los trabajos a ejecutar, este campo tiene como máximo 8000 caracteres para detallar la tarea a realizar.

**Agrupador:** Esta opción permite agregar un agrupador al concepto. El objetivo de un agrupador es agrupar varios conceptos en un solo concepto.

**Unidad:** Indique la unidad de medida con la que se identificará al concepto en el presupuesto.

**Tipo:** El sistema identifica los registros según el **Tipo** asignado, los tipos con los que cuenta son: **1** = Materiales, **2** = Mano de Obra, **3** = Equipo y Herramienta, **4** = Básicos, **5** = Precios Unitarios, estos ya están predeterminados en el sistema, sin embargo, pueden ser modificados siempre y cuando no se



encuentren participando en el presupuesto. En este catálogo podrá agregar **n** tipos de insumo según lo requiera.



Normalmente en el presupuesto todos los registros que se agregan corresponden a un mismo tipo, si no desea capturar el tipo cada vez que agrega un registro, puede predeterminar un tipo en la ficha **Parámetros(2)** de **Opciones** en el menú **Herramientas**.

**Imagen:** Vincule una imagen que haga referencia al insumo registrado.

**Cantidad:** Está columna corresponde a la **Cantidad de obra a ejecutar o presupuestar**, sólo deberá escribir el número de la cantidad que corresponda, para el ejemplo asigne la cantidad que desee y oprima **Tab**.



Si se tratara de un precio predeterminado, sólo deberá escribirlo y el sistema lo reconocerá para la impresión del **Presupuesto** así como para el **Cálculo**, esta característica es útil cuando se captura el presupuesto a **Precio alzado** (sin análisis).



Todas las celdas de datos numéricos permiten realizar las operaciones algebraicas básicas con la finalidad de que el resultado sea el dato requerido.

**Cantidad total:** Está columna corresponde a la **Cantidad total a ejecutar** la cual depende por el cálculo “**Totalizar presupuesto**”, ya que si se hace una modificación en cantidad deberá ejecutar dicho



cálculo .

**Costo:** Esta columna se refiere al **Costo Directo** de cada concepto y permanecerá en 0 mientras no exista un análisis, ya que el **Costo** es el resultado de la integración del precio unitario (Materiales + Mano de Obra + Equipo).

**Precio:** Esta columna muestra el resultado de la suma del Costo Directo + los Indirectos que se hayan determinado para el presupuesto, estos son determinados en la ficha de **Generales** del **Detalle de la Obra**.

**Importe:** Esta columna muestra el resultado obtenido de la multiplicación de los datos de **Cantidad** por el **Precio**.



En caso de hacer el **Cálculo**, las columnas de **Costo**, **Precio** e **Importe** presentarán los datos en la moneda que se haya solicitado en el cálculo. (**Moneda Nacional o Extranjera**).



**Ind. Especial:** Esta es una celda de selección, la cual al ser marcada indica al sistema que el costo del concepto no deberá ser afectado por los indirectos asignados a la obra, sino, por el porcentaje asignado en la celda de % indirecto especial.

**% Ind. Especial:** En esta celda debe escribir el porcentaje a aplicar al costo de la actividad, para que este porcentaje sea aplicado es necesario marcar la celda **Ind. Especial**, al hacerlo el sistema omite los indirectos de la obra y aplica sólo el porcentaje contenido en esta celda.

Si la celda **Ind. Especial** se encuentra marcada y no se asigna ningún porcentaje en la celda **% Ind. Especial** el sistema no aplicará ningún porcentaje al concepto. Si, a la inversa en la celda **% Ind. Especial** existe un porcentaje pero la celda **Ind. Especial** no está marcada entonces el sistema aplicará el porcentaje de indirectos asignado a la obra y no tomará en cuenta el porcentaje de la celda.

**%:** Esta columna se conoce como porcentaje de Incidencia, en ella podrá ver la incidencia o porcentaje de participación de cada precio con respecto al presupuesto de acuerdo con el cálculo.

**Código auxiliar:** En este campo el sistema permite agregar un **Código Auxiliar** a cada renglón del presupuesto, este código puede ser usado de forma paralela con el **Código**, el **Código Auxiliar** permite un máximo de 20 caracteres.

Usar ambos códigos plantea una gran ventaja ya que de esta forma puede asignar en **Código** su clave particular o código interno y en **Código Auxiliar** la clave solicitada por la dependencia o empresa emisora del concurso, de esta forma es muy sencillo cumplir con los códigos solicitados sin tener que generar nuevos análisis ó precios ya que al imprimir podrá elegir cual código desea que se imprima en su reporte.

**Descripción auxiliar:** Es el nombre o las especificaciones del código auxiliar en el presupuesto.

**Tipo estimación:** Es un identificador que tendrá el concepto en la generación de estimaciones. Existen 3 tipos: **Normal** (el concepto pertenece al presupuesto original), **Excedente** (se requiere más de la cantidad presupuestada) y **Extraordinaria** (no se tenía contemplado en el presupuesto).

Partida	WBS	Descripción completa	Ctrl	Renglón	Código	Descripción completa
A06	1	ESTRUCTURA DE AC				
A01	1.1	DESMONTAJES				
A01001	1.1.1.01	DESMONTAJE DE MU				
A01002	1.1.1.02	DESMONTAJE DE IN				
A01003	1.1.1.03	DESMONTAJE DE SU				
A01004	1.1.1.04	DESMONTAJE DE IN				
A01005	1.1.1.05	DESMONTAJE DE EST				
A01006	1.1.1.06	DESMONTAJE DE HE				
A01007	1.1.1.07	DESMONTAJE DE CA				
A01008	1.1.1.08	DESMONTAJE DE AL				
A01009	1.1.1.09	DESMONTAJE DE VID				
A01010	1.1.1.10	DESMONTAJE DE AIR				
A01011	1.1.1.11	DESMONTAJE DE GA				
A01012	1.1.1.12	DESMONTAJE AFOME				
A01013	1.1.1.13	DESMONTAJE DE LAN				
A01014	1.1.1.14	DESMONTAJE DE PLA				
A01015	1.1.1.15	DESMONTAJE DE PLA				
A02	1.1.2	DEMOLICIONES				
A03	1.1.3	PRELIMINARES				
A04	1.1.4	CEMENTACIONES				
A05	1.1.5	ESTRUCTURA DE CO				
A06	1.1.6	ALBAÑILERIA				